

工学部工業化学科 1 回生

私が IRAS セミナー『工学系アートのスズメ』をとり、授業内で自分たちでアートに触れて行くうちにまず感じたのは、失敗の多さである。スピーカーで振動を与えるものについて、形や大きさ、性質などを考え、うまくいきそうだと感じたものでも失敗したものがかなりあった。私がここで学んだのは、失敗した原因を分析し、次の試行でそれを改善しようとする姿勢の重要性である。失敗をただ単に受け流すようなことはせず、失敗の原因を分析し、その改善策を自分たちで考え、次に活かす。この作業を繰り返すことで、自分たちが作ろうとしているものに少しずつ近づいている実感があった。また、失敗した場合の分析がしやすいように、変えるもの、変えないものを前もって決めておくことも大切だとわかった。工学系アートということで、ただ感受性のみによって作られるアートよりもこういった分析の重要性が高いであろうことは想像できたし、こういった姿勢は将来多くが研究職につく私たちには不可欠なものであるとも感じた。ただ、何の考えもなく実験的に振動させたものが面白い動きをしたり、流体に影響を与えたりなど、うまくいくこともあり、こういった点はアートの偶然性を感じさせた。

また、私が授業を通じて感じていたのは、時間のスケールが異なるだけで、ものの見え方が大きく変わってくるということだ。私たちが振動装置を作動させても、絵の具が飛び跳ねるのを見ることができる時間はせいぜい 2、3 秒程度であり、私たちはその大まかな形しか見ることができない。しかし、毎秒 2000 コマのハイスピードカメラを用いると、小さな時間スケールの中で、流体の表面の様子や変化の仕方など事細かに見ることができる。それは私たちの肉眼では捉えることができない世界であり、普段私たちが知り得ない世界でも、そこでは自然が作用していると身を以て感じた。また、肉眼では何とも思わないような絵の具の振動や動きも、時間スケールを変えて見るだけで美しさを帯びて現れてくるのがとても不思議に感じたと同時に、そのようにして何もないところから美を見出すのがアートということなのかもしれないと感じた。